POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

PIŁKA SIATKOWA

OFICJALNE PRZEPISY
I KOMENTARZE

WARSZAWA
1935

Druk. B. Pardecki i S-ka, Warszawa, tel. 5.22-05.

Konieczność oparcia polskich przepisów gier sportowych na wzorach międzynarodowych i wyczerpanie dotychczasowych wydawnictw, skłoniły Zarząd P. Z. G. S. do opracowania trzeciego wydania przepisów piłki siatkowej w myśl uchwał Walnego Zgromadzenia z r. 1931.

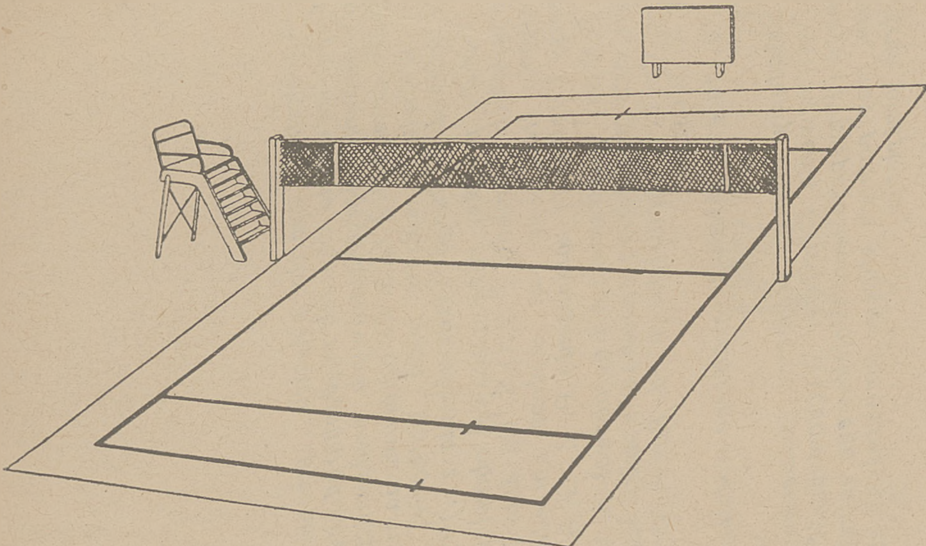
Podane przepisy piłki siatkowej obowiązują wszystkich członków P. Z. G. S. Od dnia ich ogłoszenia tracą swą moc wydane uprzednio przepisy i dotyczące zarządzenia P. Z. G. S.

Przepisy przetłumaczył i opracował p. W. Kwast, przy współpracy członków Komisji przepisów: dr. T. Chrapowickiego, St. Konwerskiego i R. Wirszyłły.

Za pracę tę składamy serdeczne podziękowanie.

Składamy również serdeczne podziękowanie Państwowemu Urzędowi Wychowania Fizycznego i Przysposobienia Wojskowego za subsydjum, przy pomocy którego umożliwiony został druk przepisów.

ZARZĄD POLSKIEGO ZWIĄZKU GIER SPORTOWYCH



WZOROWE BOISKO.

I. BOISKO I PRZYBORY.

1. Boisko.

Teren na boisko do gry w piłkę siatkową powinien być poziomy, równy, gładki, o niebrudzącej, spoistej lecz niezbyt twardej nawierzchni, wolny od przeszkód, utrudniających grę.

Do gier o mistrzostwo *drużyn męskich wymiary boiska, o kształcie prostokątnym,* wynoszą: *9×18 m., drużyn kobiecych 9×14 m.* (Rys. 1).

W razie, gdy nie posiada się pod ręką odpowiednich przyrządów pomiarowych i nie można wyznaczyć boiska z całkowitą dokładnością, lepiej jest dać wymiary nieco zaduże, niż zamałe.

Granice boiska zakreśla się wyraźnie *linjami prostemi, szerokości* nie więcej, niż *5 cm.*, zaznaczonemi rozrobionem wapnem, tłuczoną kredą, cegłą, trocinami lub t. p. Linje graniczne wyznacza się wewnątrz boiska.

Linje dłuższe nazywają się *bocznemi,* krótsze — *końcowemi.* Linja, równoległa do końco-

wych, dzieląca prostokąt boiska na dwie równe części, nazywa się *środkową*.

Półmetrowa kresa, zaznaczona prostopadle na linji końcowej w odległości jednej trzeciej jej całkowitej długości od prawej linji bocznej (patrząc ku boisku od strony linji końcowej) *wydziela odcinek* linji końcowej, *z poza którego,* nazewnątrz boiska, *wykonywa się zagrywkę.*

Boisko winien otaczać pas szerokości *1 m.*, również wyraźnie zaznaczony linjami, wolny od przeszkód utrudniających grę.

Pas ten musi być zawsze wyznaczony w celu odsunięcia widzów od boiska i umożliwienia obserwacji linji granicznych oraz dania graczom więcej swobody. Jednak absolutna niemożność wyznaczenia go nie dyskwalifikuje boiska. W każdym razie widzom nie wolno stać na linjach granicznych.

Granice boiska w sali nie mogą przebiegać bliżej, niż w odległości 1 m. od ścian. *Wysokość sali,* a właściwie odległość od podłogi do najniższej części sufitu, musi wynosić conajmniej *4,5 m.*

Gry towarzyskie mogą odbywać się na boiskach o mniejszych wymiarach zależnie od warunków terenowych lub obopólnej umowy. Spotkania gry pojedyńczej (single), podwójnej mieszanej (mixte-double) i trójkowej — rozgrywa się na boisku o wymiarach 6 × 14 m., najmniejszem stosowanem w praktyce.

2. Słupki.

Na przedłużeniu linji środkowej w odległości $^1/_2$ do 1 m. od jej końców stoją silnie obsadzone *słupki* drewniane o przekroju kwadratowym (najlepiej 10 × 10 cm.), zaokrąglone na kantach. Słupki *winny wystawać* ponad ziemią *2,55 do 2,60 m.* Dla ułatwienia zawieszania siatki powinny mieć w odpowiednich miejscach wyrobione rowki lub wbite haki. Zamiast słupków mogą służyć rury żelazne, o przekroju 5 cm. W salach można siatkę zawieszać na hakach umocowanych wprost w ścianie lub na specjalnie unieruchomionych stojakach przenośnych.

3. Siatka.

Między słupkami wisi przymocowana do *nich siatka,* dokładnie ponad linją środkową i równolegle do niej, silnie napięta w ten sposób, by *najniższe miejsce* jej górnego brzegu znajdowało się przy *grach męskich* nie niżej, niż *2,44 m.* nad powierzchnią boiska, a *2,28 m.* przy *kobiecych.*

Wysokość siatki mierzy się w połowie jej długości, w równej odległości od słupków, a więc w miejscu, gdzie posiada największy zwis. Oczywiście części siatki bliżej słupków wiszą nieco wyżej. Im lepiej jednak siatka naciągnięta, tem różnice te są mniejsze.

Gdy nie można ściśle wymierzyć wysokości siatki, mniejszym błędem będzie

zawiesić ją nieco zawysoko, niż zanisko

Siatka sznurowa *o wymiarach oczek 5×5 cm.*, najlepiej biała bawełniana lub konopna, impregnowana powinna posiadać *szerokość 1 m. a długość 10 m.* Górny brzeg musi być z obu stron *obszyty białą taśmą szerokości 5 cm.* Podobne taśmy winny być naszyte *wpoprzek na siatce* dla oznaczenia jej części — o długości 9 m. — znajdującej się nad boiskiem, nad linją środkową. Taśmy te w zawieszonej siatce muszą mieć kierunek prostopadły ku ziemi, ściśle ponad końcami linji środkowej.

Taśmy mają na celu uczynić siatkę bardziej widoczną na tle otaczających ją przedmiotów, w czem również i kolor ma duże znaczenie. W sali najlepiej używać ciemnej siatki a białej, dobrze widocznej na tle zieleni na boiskach pod gołem niebem.

Do naciągnięcia siatki i przymocowania jej do słupków służą dwa sznury odpowiedniej mocy, przewleczone przez wszystkie skrajne oczka obu dłuższych brzegów siatki. Ze względu na to, że siatka musi być bardzo silnie napięta, lepiej zamiast górnego sznura używać linki stalowej.

4. Piłka.

Piłka do gry jaknajbardziej prawidłowego *kształtu kulistego* składa się z gumowej dętki i pokrywającego ją skórzanego płaszcza. Odpowiednio napompowana i prawidłowo zasznurowana musi mieć w *obwodzie* niewięcej, niż

68,5 cm., a niemniej niż *66 cm.* i powinna *ważyć* (przed rozpoczęciem gry) niewięcej, niż *284 gr.*, a nie mniej niż *256 gr.* Podczas gier pod gołem niebem ze względu na wpływ wiatru można używać piłki *cieższej o 55 gr.*

5. Podwyższenie dla sędziego.

Na przedłużeniu linji środkowej winna znajdować się *drabinka z siedzeniem* lub jakieś inne odpowiednie urządzenie, pozwalające sędziemu jaknajdokładniej obserwować grę. Sędzia najlepiej widzi, gdy oczy jego znadują się ½ do 1 m. ponad górnym brzegiem siatki.

Podwyższenie dla sędziego chociażby nawet najprymitywniejsze musi być przygotowane. Bez niego nie wolno sędziemu prowadzić zawodów.

6. Tablica.

W miejscu najlepiej widocznem dla sędziego, graczy i widzów należy umieścić *tablicę* do zapisywania punktów i stanu gry.

Stosunkowo najmniej kłopotu sprawia zaznaczanie punktów białą kredą na czarnej tablicy, lecz można do tego celu używać odpowiednich tablic z liczbami.

Komplet przyborów, znajdujących zastosowanie przy rozgrywaniu zawodów w piłkę siatkową uzupełniają: *pompka, szydło i gwizdek sędziowski.*

Najodpowiedniejsza i najprzyjemniejsza dla uszów jest kilkutonowa syrena.

II. GRA I JEJ ZASADY.

1. Gra.

Jak wskazuje angielska nazwa piłki siatkowej (volley — latająca, ball — piłka) gra polega na *umyślnem podbijaniu piłki*, ażeby stale była w locie i *nie upadała na ziemię*.

2. Cel gry.

Celem gry jest *przerzucenie piłki ponad siatką na drugą połowę boiska* w ten sposób, *żeby upadła* na ziemię *w jego granicach. Dopuszczenie do upadku piłki* na ziemię *po swojej stronie — jest błędem. O zwycięstwie jednej drużyny decyduje popełnienie większej ilości błędów przez drugą.*

3. Czas trwania gry.

Na rozgrywkę piłki siatkowej składają się *trzy partje,* grane do 15 punktów każda. *Zwycięża drużyna,* która *wygrała dwie partje bez względu na ogólny stosunek punktów uzyskanych do straconych.*

Jedynie poszczególne partje muszą być *wygrane conajmniej* przewagą *dwu punktów*. W wypadku uzyskania przez jedną drużynę 15 punktów, gdy druga posiada ich 14, grę należy prowadzić w dalszym ciągu tak długo, aż wytworzy się wymagana różnica.

Nie uwzględnia się przytem żadnych przerw ani zmian. Ten sam gracz, z którego rozgrywki uzyskano punkt piętnasty, zagrywa nadal tak, jak podczas normalnego przebiegu gry.

W razie zwycięstwa jednej drużyny w *dwu* kolejnych *partjach, nie rozgrywa się trzeciej.*

Po *ukończeniu* każdej *partji* następuje *zmiana stron boiska* przez grające drużyny.

Gdy zawody odbywają się podczas *działania czynników utrudniających grę* jednej stronie w znaczniejszym stopniu, niż drugiej np. słońca, wiatru, nienormalnych warunków terenowych, — sędzia może zarządzić *zmianę boisk już po uzyskaniu* przez jedną z drużyn *8 punktów.*

Zmiana taka odbywa się natychmiast bez przerwy w grze. Gracze obu drużyn obowiązani są zająć te same stanowiska, na jakich znajdowali się w chwili zdobycia ósmego punktu. Prawo zagrywki posiada nadal tasama drużyna, co przed zmianą, a liczenie punktów odbywa się w dalszym ciągu normalnie, aż do końca partji.

W grze biorą udział dwie drużyny, składające się z *6 graczy i 6 zapasowych* każda.

W zawodach o mistrzostwo *nie może* brać udziału drużyna, licząca *mniej niż 5 osób,* w takim bowiem razie wygrywa drużyna przeciwna bez walki, stosunkiem partji 2 : 0 i punktów 15:0, 15:0.

Gracz zapasowy może przystąpić do gry na miejsce ustępującego za pozwoleniem sędziego głównego, jednakże tylko w czasie, *gdy* piłka *nie jest w grze.* Zajmuje *on to samo stanowisko co jego poprzednik* i pod żadnym pozorem nie *wolno mu zamieniać pozycji* z towarzyszami. *Gracz zastąpiony* może powrócić na swoje miejsce ale dopiero w następnej partji. *Gracza usuniętego z gry* przez sędziego *zastępować nie wolno.*

W razie usunięcia przez sędziego *dwuch graczy grę przerywa się,* zaś zdekompletowana drużyna automatycznie przegrywa bez dalszej walki.

Gracze poszczególnych drużyn obowiązani są wystąpić do gry *w jednolitych kostjumach sportowych.*

Sędzia ma prawo żądać, by drużyna usunęła ewentualne nieprawidłowości w ubiorze poszczególnych graczy, a w razie niezastosowania się do jego zarządzenia — nawet gry nie prowadzić i postawić wniosek o przyznanie zwycięstwa bez walki drużynie przeciwnej.

Pożądane, by gracze mieli na plecach numery dla ułatwienia orjentacji sędziemu.

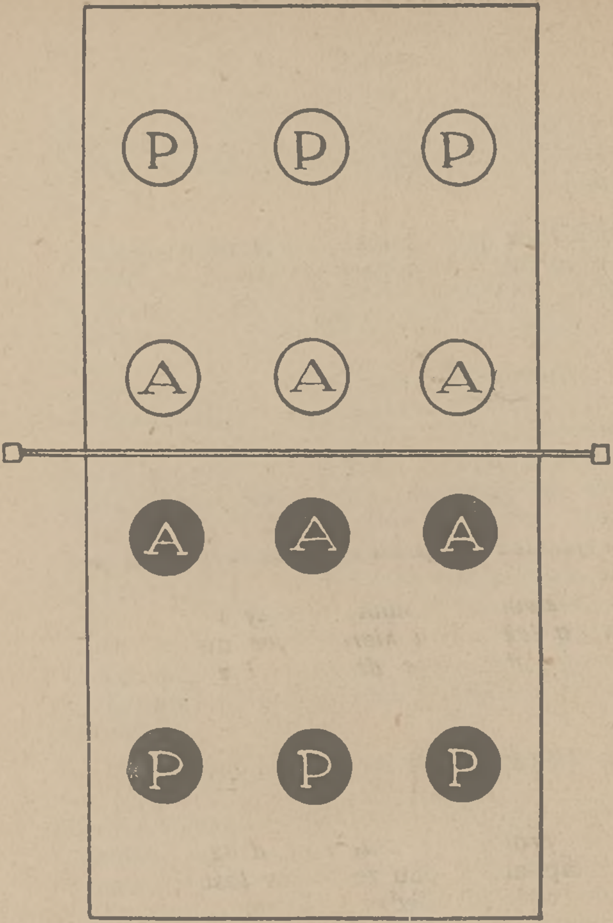
Drużynę jako całość reprezentuje *kapitan*. On jeden ma prawo pertraktowania na boisku z sędzią i przedstawicielami innych zespołów oraz odpowiada za zachowanie się drużyny.

Na boisku gracze tracą prawo zabierania głosu, przestają być indywidualnemi jednostkami, a stają się drużyną. Wszelkie swe uwagi, pretensje i życzenia zanoszą do kapitana, który jeden, w imieniu całej drużyny może żądać od sędziego wyjaśnień w sprawach rozstrzygnięcia poszczególnych wypadków, prosić o przerwę, o pozwolenie zmiany graczy i t. p. Do niego też sędzia kieruje swe uwagi i życzenia, dotyczące drużyny, i z nim załatwia wszelkie okolicznościowe sprawy.

5. Ustawienie drużyn i graczy.

Przed grą *po odnotowaniu przez sekretarza w protokóle składów drużyn sędzia* wraz z kapitanami obu zespołów *losuje* pierwszeństwo wyboru między prawem *rozpoczęcia gry*, a prawem *wyboru* jednej strony *boiska*.

Sekretarz przed zawodami odnotowuje w protokule nazwiska graczy obu drużyn, porządek ustawienia na boisku i daje do podpisu obu kapitanom, którzy w ten spo-



Ustawienie drużyn.

sób biorą na siebie odpowiedzialność za dostarczone dane.

Następnie drużyny ustawiają się każda na swej połowie boiska, twarzą w stronę przeciwnika, w dwóch rzędach po 3 graczy. *Szereg bliższy siatki* nazywa się *linją ataku, dalszy — pomocy.*

W zależności od zajmowanego stanowiska poszczególni gracze noszą nazwę: *prawy, środkowy i lewy ataku* oraz *prawy, środkowy* i *lewy pomocy.*

Połowa boiska, na którem się gra, nazywa się *polem własnem,* druga połowa, na którem gra druga drużyna, *polem przeciwnika.*

Każdy gracz musi grać wyłącznie w polu *najbliższem swego stanowiska.* Wolno mu jedynie w celach obrony opuszczać na chwilę swe miejsce, poczem musi natychmiast wracać.

Zakaz ten zapobiega rozmyślnym a nieuzasadnionym zmianom miejsc lub podchodzeniu do siatki w celach ataku graczy, znajdujących się w linji pomocy. Zmiany takie, dokonywane rozmyślnie i z wyrachowaniem, uważa się za przewinienie.

6. Rozpoczęcie gry.

Grę rozpoczyna jedna z drużyn *zagrywką,* wykonaną na gwizdek sędziego przez prawego pomocnika z przewidzianego przepisami *miejsca poza boiskiem.* Polega ona na dowolnem uderzeniu piłki jedną ręką w ten sposób, by po-

nad siatką przeleciała na drugą połowę boiska. Podczas wykonywania zagrywki gracz może poruszać się lub podskakiwać, ale *obu nogami* musi znajdować się *poza linją końcową*. Natychmiast po odbiciu piłki ma prawo wejść na boisko i wziąć udział w dalszej grze.

Drużyna posiadająca prawo zagrywki nazywa się *zagrywającą*, przeciwna — *przyjmującą*.

Po zmianie boisk rozpoczyna grę drużyna, która *przegrała poprzednią partję*. Ustawienie graczy na początku każdej następnej partji winno być takie samo, co na początku pierwszej. W razie poczynienia zmian kapitan drużyny zawiadamia o nich sekretarza komisji sędziowskiej.

7. Zasady gry.

a) Uderzanie piłki.

1) Gra w piłkę siatkową polega na kolejnem podbijaniu piłki przez poszczególnych graczy.

2) Piłkę można odbić w dowolny sposób jedną, lub dwiema rękami, albo którąkolwiek częścią ciała powyżej pasa.

Wolno zatem piłkę uderzyć wierzchem lub bokiem dłoni, pięścią, przedramieniem, ramieniem, piersią lub inną częścią ciała, byleby powyżej pasa.

3) Piłka musi być czysto podbijana uderzeniem, dającem się bez żadnych wątpliwości

stwierdzić słuchem i wzrokiem. Nie wolno jej chwytać, rzucać, przetrzymywać w rękach, przenosić, ani przy uderzaniu podążać za nią ręką.

Najczystsze, najmniej przedstawiające możliwości przetrzymywania są odbicia jedną ręką. Jednak przepisy pozwalają na korzystniejsze dla gry uderzenia dwoma rękami, lub — jak się to często zdarza przy przyjęciu niektórych ścięć — rękoma i piersią, byleby poszczególne części ciała dotknęły piłki jednocześnie, wydając charakterystyczny, czysty odgłos odbicia. Nie może więc piłka obsunąć się z ręki na rękę, lub po ciele, nie może zatrzepotać pomiędzy rękami w chwili odbicia. Przy wystawieniu nie wolno jej odchwytywać palcami i podnosić do góry, choćby nawet w przeciągu ułamka sekundy. Ścięcia jedynie „bite“ albo „tłuczone“ są zawsze uderzone czysto, natomiast „ściągane“ — w większości wypadków są przetrzymane.

4) Nie wolno piłki uderzać dwa razy bezpośrednio po sobie jakąkolwiek częścią ciała.

5) Gracz może piłkę ponownie uderzyć dopiero po dotknięciu jej przez innego.

6) Po odbiciu się piłki od siatki nie może jej dotknąć ten sam gracz, który ją tam skierował.

7) Po każdorazowem przejściu z jednej strony siatki na drugą, piłka może być kolejno uderzona tylko trzy razy przez graczy jednej

drużyny, uderzenie trzecie musi ją z powrotem przerzucić na pole przeciwnika.

Przy jednoczesnem bezbłędnem uderzeniu piłki przez dwóch graczy drużyn przeciwnych, jeśli piłka zostanie uderzona przez gracza trzeciego, obojętne jakiej drużyny, gra toczy się dalej, uderzenie zaś tego gracza uważać należy za uderzenie drugie danej drużyny.

Nie znaczy to jednak, że gracze poszczególnej drużyny muszą koniecznie wyzyskać wszystkie trzy uderzenia dozwolone. Mogą ją dowolnie przebić za siatkę już za pierwszem lub drugiem. Dotknięcie piłki przez jednego choćby gracza którejś z drużyn daje przeciwnej prawo do nowych trzech.

8) Za uderzenie uważa się każde dotknięcie siatki którąkolwiek częścią ciała, tak celowe jak i mimowolne.

Bez różnicy zatem, czy gracz miał zamiar uderzyć piłkę, czy ona uderzyła go wbrew jego woli — każde dotknięcie piłki będącej w grze, bądźto w obrębie boiska, czy poza niem, liczy się za jej przyjęcie.

9) Gdy dwaj gracze jednej drużyny jednocześnie uderzą piłkę, uważa się to za dwa uderzenia. Chociażby nawet tylko jeden z nich uderzył, ale drugi w tym samym czasie dotykał go ciałem — i to również liczy się jako dwa

uderzenia. Bezpośrednio po tem piłkę może odbić trzeci gracz.

Prawidło to wyjaśnia sposób liczenia uderzeń piłki przez drużynę. Gdy takie wspólne uderzenie wypadnie jako pierwsze — trzeci gracz tej samej drużyny musi piłkę przebić za siatkę. Gdy poprzedziło je odbicie któregoś ze współgraczy — musi przesłać piłkę na drugą połowę boiska, gdyż jeszcze jedno uderzenie wypadłoby już jako czwarte. Nakoniec, gdy uprzednio dwuch graczy podbiło piłkę — wspólne uderzenie będzie błędem, gdyż ogólna suma przekroczy dozwoloną liczbę trzech.

10) Piłka musi przelatywać na drugą stronę boiska ponad zaznaczoną poprzecznemi taśmami częścią siatki, odpowiadającą szerokości boiska.

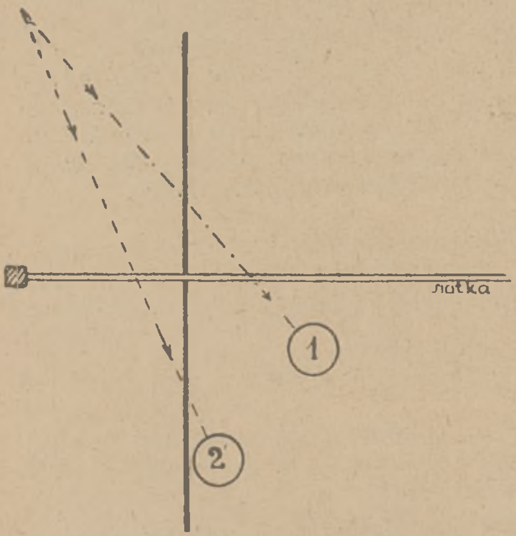
b) Piłka poza boiskiem (aut).

1) Piłka padająca poza granicami boiska jest zła. Spowodowanie takiego wypadku jest błędem.

2) Piłka jest dobra, jeśli choć częściowo dotknie linji granicznej.

Ponieważ linje graniczne, posiadające pewną szerokość, wyznacza się w obrębie boiska na samym jego skraju, każdą piłkę, padającą na linję lub chociażby tylko dotykającą linji uważa się za dobrą.

3) Każde dotknięcie odbitej przez przeciwnika piłki, lecącej poza boisko, przed jej upadkiem na ziemię — uważa się za przyjęcie.



Linja autowa.
Przebicie piłki na pole przeciwnika z poza boiska 1 — prawidłowe, 2 — nieprawidłowe.

4) Podczas gry w sali uważa się piłkę za złą, jeżeli uderzy o sufit, znajdujący się wyżej, niż 4,5 m. nad poziomem podłogi.

5) Piłka jest zła, jeżeli powróci na boisko, odbijając się od osoby lub przedmiotu poza jego granicami.

6) Piłka, zanim upadnie na ziemię, może być z poza granic skierowana na boisko, a nawet przebita na pole przeciwnika, byle ponad częścią siatki, ograniczoną poprzecznemi taśmami.

c) P r z e k r a c z a n i e g r a n i c.

1) Nie wolno przekładać ręki ponad, ani pod siatką na drugą stronę.

2) Nie wolno dotykać siatki żadną częścią ciała.

3) Nie wolno pod siatką przekraczać linji środkowej.

Zakaz przekładania ręki poza siatkę, dotykania jej i przekraczania linji środkowej ma zapobiec przeszkadzaniu przeciwnikowi w grze na jego połowie boiska.

4) Wolno pod siatką sięgać jedną lub dwiema rękami, ale jedynie po piłkę, będącą w drodze na drugą stronę, i byleby stopy grającego pozostawały na jego połowie boiska.

5) Wolno wybiegać poza boisko, ale tylko wtedy, gdy wymaga tego gra.

8. Przerwy w grze.

Gra w piłkę siatkową w samem swem założeniu polega na drobnych, ściśle wyodrębniających się fragmentach właściwej gry, które wraz z przeplatającemi je przerwami składają się na całość zawodów. Rozróżnia się zatem momenty: gdy *piłka jest w grze,* a więc istot-

tnej gry, oraz gdy *piłka wychodzi z gry,* gdy *nie jest w grze,* czyli w chwili przerwy. Tylko w czasie tych przerw wolno kapitanowi zwracać się do sędziego, zmieniać graczy i t. p.

Po zakończeniu każdej partji następuje dłuższa przerwa. Nie może jednak ona trwać dłużej, niż 3 minuty.

Podczas całego spotkania każda drużyna ma prawo dwa razy żądać przerwania gry, ale na czas najwyżej 2 minut. W przerwie takiej gracze bez pozwolenia sędziego nie mogą wychodzić poza obręb własnego boiska.

9. Błędy i przewinienia.

Przerwy wynikłe z powodu zmian graczy lub nieszczęśliwego wypadku nie podlegają powyższym ograniczeniom.

Każde przekroczenie przepisów jest błędem technicznym albo osobistem przewinieniem i powoduje interwencję sędziego, który w takim wypadku obowiązany jest przerwać natychmiast grę.

Najczęściej popełniane bywają:

a) Błędy przy zagrywce.

1) Wykonanie zagrywki oburącz.

2) Wypchnięcie lub rzucenie piłki.

3) Uderzenie piłką o siatkę, słupek lub stojak, o sufit (powyżej 4,5 m.), lub jakikolwiek przedmiot, znajdujący się poza boiskiem

4) Przerzucenie piłki pod siatką.

5) Wybicie piłki poza granice boiska.

6) Podbicie piłki w ten sposób, żeby upadła na własnem polu.

7) Dotknięcie piłki przez gracza drużyny zagrywającej przed jej przejściem za siatkę.

b) B ł ę d y w g r z e.

1) Dopuszczenie do upadku piłki na własnem polu.

2) Nieprzebicie piłki za siatkę za trzeciem uderzeniem.

3) Wybicie piłki poza granice boiska.

4) Uderzenie piłką o sufit.

5) Chwytanie, przetrzymywanie, przenoszenie i rzucanie piłki.

6) Przełożenie ręki za siatkę.

7) Dotknięcie siatki.

8) Przekroczenie linji środkowej.

9) Przebicie piłki pod siatką.

10) Uderzenie piłki przez tego samego gracza dwa razy bezpośrednio po sobie, choćby różnemi częściami ciała.

11) Odbicie piłki ciałem poniżej pasa.

c) P r z e w i n i e n i a p r z y z a g r y w c e.

Dokonywanie zagrywki:

a) nie na gwizdek sędziego,
b) nie w swojej kolejce,
c) nie z miejsca zagrywki.

d) P r z e w i n i e n i a p o d c z a s g r y.

1) Rozmyślne podchodzenie do siatki w celu ścinania przez gracza z drugiego szeregu.

2) Samowolna zmiana miejsca.

3) Samowolne przerywanie gry.

4) Samowolne opuszczenie boiska.
5) Przeszkadzanie przeciwnikowi w grze.
6) Zwracanie uwag sędziemu.
7) Rozmyślne przewlekanie gry.
8) Przyjmowanie jakiejkolwiek pomocy w grze od osób z poza boiska.

10. Obliczenie punktów.

Po każdem *wyjściu piłki z gry*, spowodowanem przez *jedną z drużyn* — *przeciwna* otrzymuje *prawo zagrywki*.

Drużyna *zagrywająca, popełniając błąd, traci zagrywkę*. Gracze uzyskującej to prawo drużyny każdorazowo dokonują *zmiany miejsc*. Mianowicie poszczególni gracze w pierwszym szeregu przechodzą na stanowisko zajmowane przez sąsiada z prawej, a w drugim — przez sąsiada z lewej strony, przyczem na miejsce lewego gracza ataku wchodzi do pierwszego rzędu lewy pomocnik, prawy zaś gracz ataku cofa się do drugiego szeregu na miejsce prawego pomocy.

Jeżeli drużyna zagrywająca poraz pierwszy straci prawo zagrywki, drużyna przeciwna musi dokonać zmiany, jak za każdym innym razem.

Ilekroć *błąd popełnia* drużyna *przyjmująca*, na korzyść drużyny *zagrywającej zalicza się 1 punkt*.

A zatem punkty zdobywa tylko drużyna zagrywająca. Popełnienie przez nią błędu nie pociąga jeszcze natychmiastowego zaliczenia punktu na rzecz przeciwnika, a jedynie stratę piłki i przejście jej do dru-

giej drużyny. Za przejście piłki żadnej drużynie nie zalicza się punktu.

11. Powtórzenie zagrywki.

Sędzia nie zalicza punktu ani nie zarządza przejścia piłki, a *nakaże powtórzenie zagrywki:*

1) — gdy niema całkowitej pewności, która drużyna popełniła błąd, a zaszła przerwa w grze, oraz gdy nie może stwierdzić, czy rzeczywiście nastąpiło przekroczenie przepisów.

2) — gdy po jednoczesnem uderzeniu piłki nad siatką przez dwuch graczy przeciwnych drużyn jeden z nich uderzy ją jeszcze raz.

3) — gdy obie drużyny popełnią błąd jednocześnie.

4) — gdy dwaj gracze przeciwnych drużyn popełnią błąd jednocześnie, a nawet choćby i niezupełnie jednocześnie, ale w tym wypadku tylko wtedy, gdy spotkają się przy siatce.

Dwaj gracze różnych drużyn, zetknąwszy się przy siatce (np. gdy jeden zbija, a drugi go zastawia), często popełniają błąd mniej lub więcej ściśle jednocześnie. Ponieważ najczęściej w takim wypadku trudno bardzo stwierdzić bez omyłki, który z nich zawinił pierwszy — przepis powyższy upraszcza sprawę, nakazując błędy obustronnie popełnione na tle jednej akcji uznać za jednoczesne, choćby nawet różnica w czasie dawała się zauważyć, grę przerwać i powtórzyć zagrywkę.

5) — gdy podczas zagrywki czy w grze piłka uderzy w sufit w sali niższej, niż 4,5 m.

III. KOMISJA SĘDZIOWSKA.

Zawody o mistrzostwo *prowadzi komisja sędziowska* w składzie: *sędzia główny, sekretarz* i dwuch *sędziów linjowych*. W grach towarzyskich komisja sędziowska może być zredukowana do sędziego głównego i sekretarza, a nawet do samego tylko sędziego głównego, który wtedy musi zapisywać punkty.

1. Sędzia Główny.

Sędzia główny pełni swe obowiązki stojąc lub siedząc na podwyższeniu w ten sposób, by z góry bez trudu obejmować wzrokiem siatkę i obie połowy boiska.

1) Kieruje zawodami, dając gwizdkiem znak na rozpoczęcie lub przerwanie gry.

2) Stwierdza każdorazowy upadek piłki na ziemię, rozstrzygając, czy nastąpił wewnątrz, czy poza obrębem boiska i decyduje o wszelkich przekroczeniach przepisów, przerywając grę w razie ich dostrzeżenia. Zarządza przejście zagrywki lub zalicza punkt dla drużyny zagrywającej.

3) Sędzia główny ma głos decydujący w interpretacji przepisów i prawo rozstrzygania

w wypadkach w przepisach nieprzewidzianych i wątpliwych.

4) Rozstrzygnięcia sędziego głównego co do wypadków gry, zaszłych na boisku, są bezapelacyjne i nie mogą pedlegać dyskusji. Jeżeli orzeczenie sędziego nie zadawala którejś z drużyn, gra winna toczyć się dalej w myśl jego zarządzenia, a po skończeniu zawodów kapitan ma prawo założyć protest, o czem sędzia zaznacza w protokóle.

5) Gdy która z drużyn odmawia zastostosowania się do jego zarządzeń, lub samowolnie opuszcza boisko — sędzia przerywa grę i w protokule stawia wniosek o przyznanie zwycięstwa bez walki drużynie przeciwnej.

6) Sędzia główny ma prawo w każdej chwili przerwać grę.

Grające drużyny powinny widzieć w sędzi uosobienie zwierzchności, sprawiedliwego wykonawcę przepisów, zapewnienie bezstronności, opieki i ładu. Powinny pamiętać, że obowiązki jego są trudne i niewdzięczne, wymagające dużo opanowania i wielkiego napięcia nerwów i uwagi. Dlatego też powinny jak najbardziej ułatwiać mu pracę, odnosić się do niego z szacunkiem, z całem zaufaniem i z wdzięcznością. Do rozstrzygnięć jego stosować się z bezwzględnem posłuszeństwem, bez okazywania w jakikolwiek sposób objawów niezadowolenia, czy krytyki.

I naodwrót, sędzia musi jasno zdawać sobie sprawę ze swych praw i obowiązków, wpływu, jaki posiada na przebieg gry, i odpowiedzialności, ciążącej na nim.

2. Sekretarz.

Sekretarz stoi lub siedzi przy drugim słupku, naprzeciw sędziego głównego.

1) Prowadzi protokuł, wypełniając wszelkie rubryki, dotyczące daty i miejsca zawodów, warunków terenowych itp.

2) Wpisuje do protokułu składy drużyn wraz z zapasowymi, zaznaczając porządek ustawienia graczy na placu i kolejność serwowania.

3) Notuje przejścia, zagrywki i zdobyte punkty.

4) Mierzy czas przerw.

5) Przestrzega prawidłowości zmiany miejsc graczy po każdem odzyskaniu piłki.

6) Czuwa nad zgodnem z przepisami zastępowaniem graczy przez zapasowych.

7) Zwraca uwagę na prawidłowe wykonanie zmian miejsc przez zawodników i w razie jakichś nadużyć zawiadamia sędziego.

8) Zwraca uwagę na przekroczenia linji środkowej.

9) Zapisuje w protokule kary, zastosowane przez sędziego względem poszczególnych graczy.

10) Zapisuje wynik spotkania, a protokuł daje do podpisu sędziemu głównemu i pozostałym członkom komisji sędziowskiej.

11) Na życzenie sędziego zabiera głos doradczy w sprawach sędziowania.

3. Sędziowie linjowi.

Sędziowie linjowi zajmują miejsca po przeciwległych rogach boiska tak, by każdy z nich mógł obserwować piłki, padające w okolicach jednej linji bocznej i jednej końcowej. W razie potrzeby bez pytania zawiadamiają głośno sędziego głównego, czy piłka była dobra, czy poszła na aut. Pomagają przy pilnowaniu prawidłowych zmian miejsc graczy. Na żądanie udzielają sędziemu głównemu potrzebnych informacyj.

IV. KARY.

Za wybicie piłki poza boisko, dopuszczenie do jej upadku na własnej połowie i za wszelkie przekroczenia technicznej strony przepisów, sędzia *karze drużynę, przyznając piłkę przeciwnej*.

Za przewinienia osobiste graczy, wyszczególnione w rozdziale *9-ym części II w punktach c i d* — również przyznaje piłkę drużynie przeciwnej, a nadto, tak jak za niesportowe zachowanie się na boisku podczas gry a nawet w czasie przerw, jak również bezpośrednio przed i po zawodach, sędzia może udzielić *ostrzeżenia*, a gdy to nie skutkuje — *wykluczyć* gracza do końca partji lub na całą rozgrywkę.

W wypadkach ciężkiego przewinienia, może to uczynić bez *uprzednich ostrzeżeń*.

SPIS ROZDZIAŁÓW.
